

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di semua jenjang pendidikan formal, termasuk jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, merupakan suatu usaha untuk mencapai tujuan dari mata pelajaran bahasa Indonesia yang ada dalam kurikulum pendidikan. Zulela (2013:4) menjelaskan, bahwa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan atau tulisan.

Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar tidak hanya dipelajari oleh siswa dalam lingkup teori semata, namun siswa diharapkan mampu menggunakan kemampuannya secara fungsional, otentik dan utuh dalam berkomunikasi. Djuanda (2014:193) mengemukakan bahwa pada waktu belajar bahasa berlangsung, siswa harus dilatih lebih banyak menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, bukan dituntut untuk lebih banyak menguasai teori tentang bahasa saja. Hal ini menuntut bahwa pembelajaran yang dilakukan harus disesuaikan dengan situasi yang akan dihadapi siswa saat berkomunikasi.

Kemampuan berkomunikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat ditingkatkan dengan memperhatikan beberapa aspek keterampilan berbahasa. Mulyati dkk (2011:1.15) menjelaskan bahwa ada empat aspek keterampilan berbahasa yaitu, mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis.

Mendengarkan dan berbicara merupakan aspek keterampilan berbahasa ragam lisan, sedangkan membaca dan menulis merupakan aspek keterampilan berbahasa ragam tulis.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada saat ini memiliki tantangan mendasar. Pertama, materi bahasa Indonesia yang terlalu kompleks. Kedua, perkembangan bahasa yang dinamis. Ketiga, kurangnya perhatian penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar pada mata pelajaran yang lain. Keempat, ketimpangan teori dengan praktik. Kelima, proses pembelajaran bahasa Indonesia memiliki kecenderungan pembelajaran yang konvensional. Menghadapi tantangan tersebut, menuntut peran aktif guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Peran aktif guru dalam memilih model, strategi, pendekatan, metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, SK (standar kompetensi)/ KI (kompetensi Inti) dan KD (kompetensi dasar) yang harus dicapai.

Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan, yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan (siswa), agar pesan-pesan tersebut dapat dipahami dengan efektif dan efisien sesuai dengan tujuannya. Anitah dkk (2011:6.10) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi antara lain, membuat konkret konsep-konsep yang abstrak, menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil, menjangkau audien yang besar jumlahnya, dan meningkatkan kualitas proses belajar. Media pembelajaran

yang digunakan harus sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang baik, antara lain sesuai dengan karakteristik siswa, memiliki relevansi dengan tujuan pembelajaran, bahan dasar media mudah di dapat dan tidak memerlukan biaya yang mahal.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 01 Oktober 2018 dengan guru kelas 5 SDN Malangsari II, Kecamatan Tanjunganom, Kabupaten Nganjuk, mengemukakan bahwa terdapat permasalahan terhadap penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga siswa mengalami kesulitan memahami cerita dan mengidentifikasi unsur-unsur cerita. Media pembelajaran bahasa Indonesia yang digunakan di SDN Malangsari II yaitu media wayang kartun. Berdasarkan hasil observasi mengemukakan bahwa tokoh media wayang kartun yang digunakan sangat terbatas, serta belum sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang baik. Pertama, media wayang kartun yang digunakan tidak tahan lama, karena terbuat dari kertas biasa. Media yang tidak lama akan mudah rusak dan membutuhkan biaya yang semakin mahal. Kedua, tokoh wayang kartun yang digunakan hanya tampak pada satu sisi. Ketiga, ukuran wayang kartun yang digunakan kecil, sehingga kurang terjangkau dalam satu kelas.

Penggunaan wayang sebagi media pembelajaran merupakan inovasi baru dalam bidang pendidikan. Wayang dijadikan alternatif bagi guru sebagai media untuk meningkatkan minat, kemampuan serta hasil belajar terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. Pada saat ini, pertunjukan wayang mengalami pergeseran karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta adanya alternatif hiburan lain yang lebih dipilih oleh masyarakat. Purwanto (2018:2-3) mengatakan bahwa saat ini, guru atau orang tua jarang mendongengkan tokoh pewayangan yang

mempunyai nilai luhur, bahkan pagelaran wayang dianggap kuno dan kurang diminati. Masalah ini akan berlanjut menimpa generasi yang akan datang, karena lunturnya pendidikan melalui sarana budaya asli Indonesia.

Berdasarkan penjelasan di atas, siswa mengalami kesulitan memahami cerita, mengidentifikasi unsur-unsur cerita, kondisi media yang digunakan kelas 5 di SDN Malangsari II belum sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang baik, serta permasalahan kesenian wayang yang mengalami pergeseran di era globalisasi. Analisis kebutuhan dari permasalahan tersebut yaitu, dibutuhkan atau diperlukan inovasi media pembelajaran bahasa Indonesia untuk materi bercerita dengan mengangkat nilai kebudayaan. Inovasi media yang dikembangkan berupa media wayang karakter binatang (*wakarbin*) untuk materi bercerita kelas 5 Sekolah Dasar.

Pengembangan media wayang karakter binatang (*wakarbin*), digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk materi bercerita jenis fabel. Pengembangan media ini didasarkan pada analisis kebutuhan dengan tujuan membantu siswa memahami cerita, mengembangkan media sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang baik, serta mengangkat nilai kebudayaan. Pengembangan media tersebut disesuaikan dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 5 Sekolah Dasar pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Standar kompetensi 5 yaitu, memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan, serta kompetensi dasar 5.2 yaitu mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat).

Media wayang karakter binatang (*wakarbin*), dirancang berbeda dengan mengembangkan media yang digunakan sebelumnya. Karakter tokoh wayang

binatang pada media ini yaitu, karakter baik dan buruk. Wayang dibuat menggunakan kertas karton, sehingga biaya yang dibutuhkan tidak mahal. Tokoh binatang yang digunakan lebih bervariasi dari media sebelumnya, sehingga dapat digunakan untuk beberapa cerita yang berbeda. Digambar dan diwarnai, sehingga meningkatkan daya tarik media. Ukuran media disesuaikan dengan siswa kelas 5, sehingga dapat dijangkau dalam satu kelas. Media ini dilengkapi dengan kotak kayu yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan media agar tidak mudah rusak, serta buku panduan untuk memudahkan siswa dan guru menggunakan media.

Berdasarkan analisis permasalahan dan analisis kebutuhan di lapangan, digunakan sebagai dasar dilakukukan penelitian dan pengembangan media wayang karakter binatang (*wakarbin*) pada materi bercerita kelas 5 Sekolah Dasar. Penelitian dan pengembangan media wayang karakter binatang (*wakarbin*) dilakukan di dua sekolah dasar, yaitu SDN Malangsari II dan SDN Sumberkepuh IV. Tujuan pelaksanaan di dua sekolah dasar yaitu, untuk mengidentifikasi penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan tanpa melihat analisis kebutuhan di lapangan. Rancangan pengembangan media wayang karakter binatang (*wakarbin*) seperti penjelasan di atas, diharapkan dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk menyampaikan materi bercerita, meningkatkan kemampuan bercerita secara baik, memotivasi belajar siswa, serta upaya melestarikan budaya Indonesia.

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan bagaimana pengembangan media wayang karakter binatang (*wakarbin*) pada materi bercerita kelas 5 Sekolah Dasar?

**C. Tujuan Penelitian & Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu menghasilkan pengembangan media wayang karakter binatang (*wakarbin*) pada materi bercerita kelas 5 Sekolah Dasar.

**D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran yaitu, media wayang karakter binatang (*wakarbin*) untuk materi bercerita pada kelas 5 Sekolah Dasar. Spesifikasi konten, tampilan dan cara penggunaan yang dikembangkan oleh peneliti, dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Spesifikasi konten dari pengembangan media wayang karakter binatang (*wakarbin*) :
  - a. Media wayang karakter binatang (*wakarbin*) digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 5 materi cerita rakyat jenis fabel.
  - b. Mengacu pada standar kompetensi (SK) : 5. Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan.
  - c. Mengacu pada kompetensi dasar (KD) : 5.2 mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat).

- d. Karakter yang digunakan pada media wayang karakter binatang (*wakarbin*) yaitu baik dan buruk, yang bertujuan untuk menanamkan karakter pada siswa. Karakter baik yang dimiliki seperti baik, tidak sombong, cerdik, suka membantu, jujur dan pemaaf, sedangkan karakter buruk yang dimiliki seperti iri, suka berbohong, suka mengadu domba, serakah, sombong dan kejam. Binatang yang memiliki karakter baik yaitu gajah, semut, ayam, burung garuda, kuda, banteng, elang dan kancil. Binatang yang memiliki karakter buruk yaitu serigala, macan dan ayam bertanduk.
2. Spesifikasi tampilan dari pengembangan media wayang karakter binatang (*wakarbin*) :
  - a. Terdiri dari tokoh binatang seperti, harimau, kancil, gajah, kuda, burung garuda, burung elang, semut, ayam bertanduk, ayam dan banteng.
  - b. Media terbuat dari kertas karton tebal, sehingga relatif tahan lama dan biaya yang dibutuhkan tidak terlalu mahal.
  - c. Diwarnai sehingga meningkatkan daya tarik media.
  - d. Ukuran media disesuaikan dengan siswa kelas 5, sehingga dapat dijangkau dalam satu kelas.
  - e. Dilengkapi dengan kotak kayu yang berfungsi sebagai koper menyimpan media.
  - f. Dilengkapi dengan buku panduan untuk memudahkan siswa dan guru menggunakan media.
  - g. Dilengkapi dengan buku kumpulan cerita
  - h. Panggung cerita wayang karakter binatang (*wakarbin*) dilengkapi *background* yang bervariasi untuk berbagai latar cerita.

3. Spesifikasi cara penggunaan dari pengembangan media wayang karakter binatang (*wakarbin*) :
  - a. Pengguna media wayang karakter binatang (*wakarbin*) yaitu siswa kelas 5.
  - b. Media wayang karakter binatang (*wakarbin*) ini merupakan media pembelajaran yang dapat dioperasikan secara mandiri.
  - c. Tugas siswa dibagi menjadi dua, yaitu siswa yang bertugas bercerita dan siswa yang bertugas mendengarkan (menyimak) cerita. Dilakukan secara berkelompok dan bergantian
  - d. Jumlah siswa yang bercerita disesuaikan dengan jumlah tokoh yang ada pada cerita.

#### **E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan**

Pentingnya penelitian dan pengembangan media wayang karakter binatang (*wakarbin*) bagi guru, siswa dan peneliti sebagai berikut :

1. Bagi Guru
  - a. Media wayang karakter binatang (*wakarbin*) sebagai sarana penyampaian materi identifikasi unsur-unsur cerita dan bercerita matapelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 5 sekolah dasar.
  - b. Media wayang karakter binatang (*wakarbin*) sebagai sarana untuk melestarikan budaya Indonesia.
2. Bagi Siswa
  - a. Media wayang karakter binatang (*wakarbin*) sebagai sarana memudahkan siswa mengidentifikasi unsur-unsur cerita dan bercerita.



- b. Media wayang karakter binatang (*wakarbin*) sebagai sarana memupuk rasa bangga siswa terhadap budaya Indonesia.

### 3. Bagi Peneliti

- a. Memberikan informasi mengenai penelitian dan pengembangan media wayang karakter binatang (*wakarbin*).
- b. Menginspirasi penelitian dan pengembangan media wayang karakter binatang (*wakarbin*).

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan**

Pengembangan media wayang karakter binatang (*wakarbin*) pada materi bercerita kelas 5 Sekolah Dasar ini berdasarkan beberapa yaitu media yang digunakan mudah diaplikasikan oleh siswa, tidak berbahaya, tidak mudah rusak serta adanya perubahan yang signifikan pada proses dan hasil belajar siswa. Perubahan yang dimaksud yaitu yang pertama, memudahkan siswa mengidentifikasi unsur-unsur cerita dengan benar. Kedua, meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas 5 Sekolah Dasar secara efektif. Ketiga, siswa mampu mencapai empat keterampilan dasar berbahasa, yaitu mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca dan menulis. Keempat, siswa dan guru mampu melestarikan budaya Indonesia menggunakan media wayang karakter binatang (*wakarbin*).

Selain didasarkan pada beberapa asumsi di atas, penelitian dan pengembangan media wayang karakter binatang (*wakarbin*) juga terdapat beberapa batasan, yaitu:

1. Produk pengembangan media wayang karakter binatang (*wakarbin*) hanya terbatas pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi cerita jenis fabel.
2. Produk pengembangan media wayang karakter binatang (*wakarbin*) terbatas pada tokoh binatang seperti harimau, kancil, gajah, monyet, kuda, burung garuda, burung elang, semut, ayam bertanduk, ayam dan banteng.
3. Produk pengembangan media wayang karakter binatang (*wakarbin*) tanpa iringan gamelan.
4. Penelitian dan pengembangan media wayang karakter binatang (*wakarbin*) dilakukan di kelas 5 SDN Malangsari II dan SDN Sumberkepuh IV.

#### **G. Definisi Operasional**

Penegasan istilah dalam proposal penelitian dan pengembangan media wayang karakter binatang (*wakarbin*) pada materi bercerita siswa kelas 5 Sekolah Dasar sebagai berikut :

##### **1. Pengembangan Media**

Pengembangan media merupakan inovasi atau pembaharuan terhadap media yang sudah ada, agar lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

##### **2. Media Wayang Karakter Binatang (*wakarbin*)**

Wayang karakter binatang (*wakarbin*) merupakan sarana penyampaian pesan (materi) kepada siswa pada materi bercerita tentang kehidupan hewan (fabel). Tokoh yang digunakan lebih bervariasi dari media sebelumnya serta media wayang karakter binatang (*wakarbin*) terbuat dari bahan kertas karton yang dibentuk dan diwarnai sehingga lebih menarik.

### 3. Keterampilan Bercerita

Keterampilan bercerita merupakan salah satu dalam keterampilan dasar berbahasa. Keterampilan bercerita yaitu keterampilan menceritakan serangkaian peristiwa fiktif atau non fiktif yang dialami oleh tokoh, misalnya manusia, hewan, atau tumbuhan.

